

На правах рукописи

ВЕТРЕНКО Инна Александровна

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В ПОЛИТИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

23.00.02 – политические институты, этнополитическая конфликтология,
национальные и политические процессы и технологии
(политические науки)

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
доктора политических наук

Екатеринбург – 2009

Работа выполнена в ГОУ ВПО «Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского»

Научный консультант: доктор социологических наук, профессор
Дубицкий Валерий Васильевич

Официальные оппоненты: доктор политических наук, профессор
Волох Олег Владимирович

доктор политических наук, профессор
Нурышев Геннадий Николаевич

доктор политических наук, профессор
Комлева Наталья Александровна

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена»

Защита состоится _____ декабря 2009 г. в ____ часов на заседании диссертационного совета Д 212.286.06 по защите докторских и кандидатских диссертаций при ГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького» по адресу: 620000, г. Екатеринбург, проспект Ленина, 51, комн. 248.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького».

Автореферат разослан «____» ноября 2009 г.

Ученый секретарь диссертационного
совета, кандидат философских наук,
доцент

Б.Б. Багиров

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Завершающий этап прошлого XX века и начало XXI обусловлены бурным развитием мирового политического сообщества, актуализировавшим динамичные технологии и новые методы исследования политических процессов, к которым можно отнести игровые практики. Устойчивый интерес к феномену игры в отечественной науке можно квалифицировать как закономерный процесс, поскольку игра, как и многие другие социальные технологии, связана с развитием и изменениями самого общества. Неслучайно пик ее использования в нашей стране приходится на переходные периоды развития политики, экономики и культуры.

Можно выделить следующие периоды эмпирической актуализации игры в России: 1913-1917 г.г. (широкое внедрение в практику политических игр); 1928-1932 г.г. (разработка военных игр как тренинга для военно-стратегических структур); 1960-1970 г.г. (распространение игр в экономике); 1985-1995 г.г. (игра - составляющая системы управления); 1990-е г.- по настоящее время (интеграция игр в политические технологии и политическое консультирование). Широкое применение игр в хозяйственно-экономическом, педагогическом и политико-правовом пространствах современной России требует научного осмысления и все чаще становится предметом специального изучения.

Особую актуальность в политической науке игра приобретает в настоящее время, поскольку активизировался процесс использования её (игры) в качестве самостоятельной технологии и определенной составляющей различных политических процессов. Несмотря на это, и сегодня остается много незатронутых научно - методологических проблем, связанных с игрой в политологии. Основными из них являются вопросы о статусе игры, ее продуктивной направленности как метода исследования политических процессов, а также возможности использования игровых технологий при решении конкретных политических проблем. Существует

ряд методологических подходов к изучению игры: биологизаторский, социологизаторский, культурологический, лингвистический и другие. Следует подчеркнуть, что как политологией, так и другими науками проблема игры как многомерного объекта научного анализа не затрагивалась, игра оказалась на межнаучном и междисциплинарном «перепутье» и выпала из контекста научной парадигмы. Однако игра как неотъемлемая часть человеческого и общественного бытия подчиняется общим законам социального развития. Игровые механизмы являются обязательными составляющими рациональных и иррациональных форм культуры, они присущи различным этапам развития общества и гармонично встроены в политическую жизнь. Поэтому в игре, как и в любом социальном явлении, фиксируются грани свободного и необходимого, проявления объективного и субъективного в функционировании, и как в любой социальной модели действуют механизмы и принципы моделирования.

Современная политическая наука не может позволить, чтобы игра оставалась, по выражению американского исследователя С. Миллер, «лингвистической мусорной корзиной». Проблема дефинизации игры начинается с того, что затруднительно ответить на сущностный для исследования вопрос: игра - это явление, метод исследования, модель или технология?

С другой стороны, не следует также ограничиваться рассмотрением частных вопросов игры. Прежде всего, следует разобраться в многообразии игровых проявлений, которые наиболее полно эксплицируются и отображаются в пространстве научной рефлексии. Выявленное многообразие должно предстать перед нами не как конгломерат эмпирически найденных и рядоположенных игровых структур, а как развивающаяся система социальных форм игровой деятельности человека. В результате возникает потребность в поиске, а может быть, и в создании научных эпистем, наилучшим образом подходящих для того, чтобы выражать игрологическое содержание общественно-политической практики.

Изучение феномена игры в социально-политическом пространстве с политологических позиций приобретает особую актуальность еще и в силу ряда следующих причин.

– Слабая изученность как сущности самого политического процесса и его классификации, так и конкретных факторов, влияющих на урегулирование и разрешение политических конфликтов, эффективное проведение политических переговоров, оказание консалтинговых услуг в политической сфере создает необходимость научного поиска ответов на поставленные вопросы в рамках нашего исследования.

– Необходимость изучения различных форм политического действия, включающего в себя игру как неотъемлемую составляющую, продиктована динамическим характером самой политики. Игровые технологии сегодня распространены настолько широко в политическом пространстве, что понимание их сущности способно решить ряд других сопутствующих научно-методологических проблем в политологии.

– Анализ политологического аспекта игры позволит расширить социальные возможности для ее применения как метода исследования, приема общения, образования, способа разрешения конфликтов, кризисных ситуаций, проведения переговоров, тренинга, так как эвристические, эпистемологические и коммуникативные возможности игры широки и многогранны.

– Историко-политическая эволюция игры способна проиллюстрировать механизм развития самого общества, пролить свет на сущность многих происходящих политических процессов. Тем самым представляется возможным определить истинное место игры в политическом пространстве.

– Большое практическое значение имеют результаты изучения объективированных и субъективированных форм реализации игры в социуме и особенно политике - в частности. Они способствуют выработке алгоритма правильного применения игры, с одной стороны, и эффективного

использования игровых потенциалов человека в взаимоотношениях с властью и обществом.

Исследования некоторых аспектов игры другими частными науками подготовили хорошую эмпирическую базу для разработки научной рефлексии о возможностях и продуктивности игровых технологий в политическом пространстве.

Игра и игровые практики в качестве предмета исследования представляются новыми для политической науки, т.к. практически не имели отражения в трудах отечественных и зарубежных политологов.

Степень научной разработанности проблемы. Несомненно, игра является неотъемлемым атрибутом общественного бытия, но интерес науки к ней, в том числе и политической, переживал разные этапы развития: то расцвет, то спад. Возрастание интереса к игре в политологии в настоящее время связано, прежде всего, с тем, что идет активный процесс расширения категориального научного пространства и игра рассматривается как самостоятельная научная категория. В политической науке протекает амбивалентный процесс, т.е. игра становится необходимой и иногда даже основной технологией в политических процессах и изучается как научное понятие. Поэтому в качестве ключевых вопросов в диссертационном исследовании подняты теоретические и практические аспекты теории игры в политологии.

Необходимо отметить, что в настоящее время накоплен хороший теоретический и эмпирический материал в различных науках, который позволяет в соответствии с поставленной целью исследовать данную проблему в пространстве политической науки. Основным критерием отбора источников и материала для анализа является рассмотрение игры как многомерного объекта исследования в политике. Однако следует отметить, что круг именно политологических исследований узок, поэтому в работе использовали наработки других наук с целью экспликации их в пространство политики.

Изучение игры, как отмечалось, велось в разных аспектах: философском, социологическом, психологическом, культурологическом, педагогическом. Ею с эмпирических позиций интересовались и медицина, и математика, и экономика. Впервые практическую ценность игры отметили еще великие греческие мыслители Платон и Аристотель, а затем Руссо, Фробель, Песталоцци.

Игра стала серьезной проблемой для исследования лишь в XVII веке в работах представителей немецкого романтизма Ф. Шиллера и Й. Гете. По мнению первого, через игру идут процессы индивидуализации и социализации человека, т. е. игра помогает человеку стать человеком. Ф. Шиллер также отмечал, что посредством игры люди творят мир, в котором живут. Й. Гете, переписываясь с Ф. Шиллером и будучи одухотворенным его идеями об игре, высказывает мысль о том, что игра есть всеобъемлющее явление, так как играет не только человек, но и сама природа. Они подготовили почву для И. Канта, который и ввел игру в философское пространство философии, этики и эстетики.

Следует отметить, что эмпирическая разработка игр в военно-политической сфере началась ещё в конце XVIII века Г. Бертурины и уже в последующее столетие вошла в международную дипломатию как неотъемлемая ее часть. Общеизвестно, что военное стратегическое планирование на кануне первой и второй мировой войны проходило в форме игрового моделирования.

Современная концепция игры сформировалась во второй половине XIX- нач. XX веков. Большой вклад в ее формирование внесли Г. Спенсер, К. Гроос, Э. Берн, З. Фрейд, Э. Финк, Ж.-П. Сартр. До них многочисленные психологические и культурологические теории рассматривали игру как бесполезную или, в крайнем случае, как малополезную деятельность. Они впервые подняли вопрос о природе игры и сформировали научные подходы к его рассмотрению как многофункционального феномена.

Учитывая специфику поставленной проблемы, а именно определение социально-политического статуса игры, огромное значение имеют исследования нидерландского историка культуры Й. Хейзинга. Его заслуга состоит в том, что он одним из первых создал комплексную эпистему игры в социальном пространстве.

В отечественной науке проблемы игры исследованы слабо, но в последнее время ситуация меняется. Наши ученые обратили внимание на широкие возможности игры с различных научных позиций. Это прослеживается в фундаментальном исследовании методологии игры Н. Т. Казаковой, в котором системно представлены гносеологические, онтологические, феноменологические аспекты игры. По сути, в ее работе впервые была представлена многосторонняя концепция игры. Системное представление об игре с онтологических позиций дает Л.Т. Ретюнских, игра как составляющая социологических методов исследования рассмотрена в работах С. А. Шароновой.

Большое значение для изучения поставленной перед нами проблемы имеют отдельные аспекты исследования игры в работах Н. Воробьева, Х.-Г. Гадамера, М. Мамардашвили, Д. Элькониной и других. Резюмируя историографический анализ, сгруппируем основные проблемные пласты, нашедшие освещение в работах зарубежных и отечественных мыслителей. Психолого-педагогический аспект игры освещен в работах Л. Антилоговой, Э. Берна, Л. Выготского, К. Грооса, Г. Ляпиной, А. Макаренко, С. Миллер, Ж. Пиаже, Г. Спенсера, Д. Элькониной. Производственно-экономические вопросы игры получили развитие в исследованиях М.М. Бирштейн, Дж. фон Неймана и О. Моргенштерна, Дж. Стека, А. Янкевича, В. Макаревича, Р. Грема и К. Грея, В. Ефимова. Организационно-деловые игры разрабатывались Г.П. Щедровицким, Я. Бельчиковым, Ю. Кравченко, Ю. Красовским, О. Чурбановым, Е. Ширшовым. Философско-социальные аспекты феномена игры нашли отражение в трудах И. Берлянд, А. Ванштейна, Ю. Левады, Ю. Лотмана, Н. Казаковой, Г. Нодиа, К. Сигова, Л.

Ретюнских. Теоретико – математические модели игр найдены в исследованиях Дж. фон Неймана и О. Маргенштерна, Н. Фрэзера и К. Хайпеля, Дж. Нэшу.

Однако в пространстве политической науки исследований по игровым практикам нет. Правда, возможности игры при анализе политических процессов , а именно политических конфликтов, политических переговоров, принятии политических решений и политического консультирования отмечены современными авторами.

В диссертации использовались фундаментальные труды зарубежных ученых: Б. Берельсона, П. Лазерсфельда, Г. Лассуэла, Ч. Мерриам, Л. Уайт, Д. Истопа, Т. Ван Дейка, Т. Парсонса, П. Бурдые и др. Особое место занимают современные источники, представленные исследованиями А. И. Соловьева, А.А. Дегтярева, О.Ф. Русаковой, Ю.В. Ю.В. Ирхина, В.Д. Зотова.

Политический конфликт и методы его разрешения представлены по исследованиям В.А. Светлова, М.М. Лебедевой, Г. И. Козарева.

Политические переговоры как разновидность современного политического процесса рассмотрены на основе монографических исследований отечественных политологов А.В. Дмитриева, Е.М. Бабосова, И.А. Василенко.

Игры в политике и их особенности исследованы по работам Л.В. Сморгунова, А.С. Панарина, а также по аналитическим статьям зарубежных авторов – М. Шубика, Дж. Цебелиса, Б. Грофмана.

Значительное место при написании диссертационного исследования заняли труды ученых уральской политологической научной школы: Н.А. Комлевой, О.Ф. Русаковой, В.Н. Руденкина В. Н., В.Ф. Олешко, Ю.А. Ермакова, М.А. Фадеичевой, Е.А. Комлева.

Таким образом, есть основания для создания политической игрологии как специального направления в политической науке, которое соединит в себе три составляющие: игру как специализированный метод исследования отдельных политических процессов; игровые практики как составляющие

политических технологий и процессов; игровое моделирование политических действий.

Объектом исследования данной диссертации является политический процесс как система отношений, возникающих при осуществлении политических действий.

Предметом исследования выступают игровые практики как способ повышения эффективности политических действий в следующих политических процессах: политических конфликтах, политических переговорах и политическом консультировании.

Цель работы – исследование содержания, структуры, форм участия игровых практик в политических процессах как фактора обеспечения результативности политических действий.

Реализация поставленной цели требует решения целого комплекса **исследовательских задач.**

- Дать определение игры как категории политической науки, анализируя исследования различных научных направлений, осуществляя историко-социальную реконструкцию некоторых игровых практик.

- Выявить рациональные и нерациональные, субъективные и объективные составляющие игры как социально-политической технологии через призму ее нахождения в структуре различных политических процессов.

- Установить место и роль игровых практик в социуме и показать их продуктивность в сфере политических отношений.

- Рассмотреть политический процесс как изменение политической системы, характеризующее ее переход от одного своего состояния к другому под влиянием внешних и внутренних факторов.

- Определить исследовательские возможности и недостатки игры как самостоятельного метода изучения политического процесса.

- Сконструировать алгоритм игрового анализа политических конфликтов с целью поиска рационального и оптимального пути их решения.

- Показать значимость и эффективность игрового подхода для проведения политических переговоров и оказания консультационных услуг в сфере политики.

Методологическая база. Методы исследования и изложения материала определяются спецификой и сложностью изучаемого объекта и предмета, многомерным содержанием феномена игры. Методологической основой исследования являются общие философско-логические методы и принципы научного познания: диалектический принцип (развития, всеобщей связи явлений), системный анализ, сравнение, обобщение, дедукция, индукция и аналогия.

В своем исследовании мы обращаемся к ряду исследовательских подходов. Системный подход позволил представить игру и политический процесс как целостные сложноорганизованные системы. Структурно-функциональный, с позиций которого выявляются и рассматриваются структурные и функциональные характеристики игры, а именно объективные и субъективные ее проявления, а также реконструкция игровых технологий в рациональных и иррациональных формах культуры. Социологический подход использован при анализе эволюции социального статуса игры и взаимодействия основных системообразующих компонентов игры, составляющих современную политическую игровую модель. В диссертации также применен инструментарий социологической науки на основе которого исследован политический процесс: анализ документов, включенное наблюдение.

Слабая изученность политологического пространства игры оправдывает использование наравне с другими методами исследования методов конструирования и моделирования политических ситуаций.

Научная новизна исследования состоит в следующем.

1. Впервые в отечественной политической науке игра и игровые практики рассматриваются в контексте политического процесса.

2. Даны определения таких значимых для политологии категорий как «игра» и «политическая игра», осуществлена их классификация.
3. Выявлен динамический характер игровых структур социально-политического бытия, выявлена мотивация игровой деятельности в политике.
4. Социально-политическая реконструкция игры и включение ее в проблемное пространство дает возможность формирования нового теоретически и эмпирически значимого направления – политическая игрология.
5. Рассмотрены инвариантные и вариативные характеристики игры в процессе исторического развития, которые трансформируются в форму социальной технологии, применяемой в различных сферах человеческой деятельности и общественно- политической жизни.
6. Предложена авторская концепция сущности политического процесса, основанная на рассмотрении его как разновидности социальных изменений, раскрывающей трансформацию и модификацию отношений в политической системе под воздействием внутренних и внешних факторов.
7. Разработана система типологизации политических процессов с учетом значимости, форм и устойчивости изменений в политике.
8. Показано эмпирическое значение игры в важных политических процессах, таких как политический конфликт, политические переговоры и политическое консультирование.
9. Предложен специальный алгоритм для игрового анализа политических конфликтов, который учитывает как специфику конфликтов в сфере политики, так и все предыдущие наработки в области теории игр, теории метаигр и игрового моделирования.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что выводы и гипотезы, изложенные в нем, способствуют формированию нового научного направления в политической науке – политической игрологии.

Предложено авторское определение таких политологических понятий, как «политическая игра» и «политический процесс», что расширяет научный категориальный аппарат политической науки.

Анализ игры как социальной технологии и метода исследования политических процессов позволит по достоинству оценить игру не только как способ познания мира человеком, но и показать становление и развитие политики посредством игры, а значит - представить ее в качестве способа преобразования и освоения политических процессов. Тем самым способствовать формированию нового метода исследования политических процессов - игрового. Игра в данном аспекте будет способствовать более полному пониманию конкретных социальных и политических процессов, что имеет как теоретическое, так и практическое значение для других наук, в частности истории, психологии, педагогики, социологии, культурологии и др.

Рассмотрение игры в пространстве политики позволяет представить игру как сложную систему природных и социальных, генетических и культурных сторон, что является особенно важным для раскрытия сущности феномена игры вообще и определения ее научной ниши.

Практическое значение исследования определяется потребностями развивающейся теории и практики политической науки.

Разработки, осуществленные в рамках исследования можно использовать в таких направлениях политической науки как политический маркетинг, политический брендинг, политический имиджмейкинг, политический пиар и политический менеджмент.

Результаты диссертационного исследования представляют интерес для управленческих структур, специалистов в области государственного и муниципального управления, связей с общественностью для повышения эффективности их деятельности. Выводы, сделанные в рамках нашей диссертации, имеют непосредственное практическое значение для политтехнологов при проектировании, организации и проведении различных

кампаний (избирательных, лоббистских, имиджевых и др.), а также для политконсультантов при оказании консультационных услуг по политическим проблемам с неопределенным результатом или инновационного характера.

Проведенные автором диссертации исследования могут быть использованы при подготовке политологов, социологов, менеджеров и специалистов других гуманитарных специальностей в структуре общепрофессиональных и специальных дисциплин.

Апробация исследования. Основные результаты и выводы исследования докладывались на российских и международных конференциях, симпозиумах, конгрессах, в том числе на Международных юридических чтениях (Омск: ОмЮИ, апрель 2004 г.), VIII Международной конференции «Актуальные проблемы борьбы в Сибирском регионе» (Красноярск: СибЮИ, февраль 2005 г.), Международном симпозиуме «Философия образования Востока и Запада: развитие диалога» (Новосибирск: НГПУ, октябрь 2006 г.), Международной научно-практической конференции «IV Торгово-экономические чтения» (Омск: Омский институт РГТЭУ, декабрь 2006 г.), I и II Международной научно-практической конференции «Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы» (Омск: ОмГУ, март 2007 г., октябрь 2008 г.), III Международной научно-практической конференции «Дискурсология, методология, теория, практика» (Екатеринбург: Институт философии и права РАН, декабрь 2008 г.), Всероссийской научно-практической конференции «Сибирская, Тобольская, Тюменская губерния: исторический опыт и современные управленческие практики» (Тюмень: ТюмГУ, январь, 2009 г.), I Всероссийской конференции «Политические институты и политические процессы в современном мире» (Омск: ОмГУ, апрель 2009 г.).

Основные выводы изложены в монографиях «Социально–исторический статус игры: философский анализ» (Омск, 2003) и «Игровые практики в политическом процессе» (Омск, 2009), а также в учебных пособиях «Деловые игры в управленческой деятельности» (Омск, 2006),

«Философия и социология управления» (Омск, 2007), «Управление проектами» (Омск, 2007), «Введение в политологию» (Омск, 2009).

Отдельные положения работы использованы в преподавании таких учебных курсов, как «Философия и социология управления», «Деловые игры в управленческой деятельности», «Политический менеджмент», спецкурсов и элективных курсов: «Логика политических процессов», «Феномен игры в философии», «Психология игры», «Логические игры».

Выводы и положения были внедрены при проведении социологических исследований общественных объединений, национально-культурных автономий и религиозных организаций Омской области с целью выявления экстремистских настроений среди активистов организаций, выполненного по заказу Правительства Омской области в период с 1 сентября по 25 ноября 2008 г.

Концепция и содержание диссертационной работы нашли отражение в монографиях, учебных пособиях, а также статьях в научных периодических изданиях и сборниках. По теме диссертации опубликовано 44 работы общим объемом 51 п. л.

Структура диссертации. Структура диссертации определяется авторским замыслом и логикой решения основных задач. Работа состоит из введения, четырех глав, включающих 12 параграфов, заключения и библиографического списка (334 источника на русском и английском языках). Общий объем работы составляет 360 страницы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** работы обосновывается актуальность исследования, проводится анализ степени разработанности проблемы в политологической и специальной литературе, посвящённой исследованиям игры в политическом и политологическом пространствах, определяется объект, предмет, цели и задачи диссертации, характеризуется ее методологическая база, раскрываются научная новизна, теоретическая и практическая

значимость исследования, формулируются положения, выносимые на защиту.

Содержание первой главы **«Дефинизация игры в контексте политической науки»** раскрывает вопросы о сущности, закономерностях, природе, статусе игры как составляющей различных социально-политических практик. В рамках главы рассмотрен научный феномен игры и дано авторское определение игры как категории политической науки. Игра и игровые практики показаны как самостоятельные объекты исследования в политической науки.

Обращение к анализу игры в контексте научного мировоззрения в первом параграфе *«Теория игры в общественно-политических науках»* позволило заключить, что определение игры на частном уровне лишено смысла, поскольку игра - явление многогранное и, определяя его в конкретном пространстве, можно потерять истинный смысл игры и ее предназначение. Следует рассматривать многообразие игровых проявлений, которые наиболее полно эксплицируются и отображаются в пространстве научной рефлексии. Это является причиной поиска научных универсалий игры, которые, на первый взгляд кажутся, незримы, вследствие того, что игра уникальна в каждом ее проявлении и конкретном случае. Ни одна игра не может повториться тождественно сыгранной ранее, любую уже универсально разработанную модель мы помещаем в новые условия, которые меняются из-за присутствия разных игроков, другой обстановки, условий и т.п.

Внедрение игры в политологическое пространство шло долго и трудно, и до сих пор ее ниша до конца не определена. Главным звеном в изучении игры является вопрос о ее продуктивности и практической значимости. В данном параграфе установлено, что выделилось три основных направления во второй половине XIX и начале XX в.в.: биологизаторский (Г. Спенсер, К. Гроос); социологизаторский (В. Вундт, Э. Финк) и третье направление, представленное Д. Элькониным, который в игре видит как

природное, так и социальное явление. В конце XX века начало формироваться четвертое эволюционно-информационное в рамках политической науке, предложенное А. Панариным. Последний подход наиболее близок к нашей позиции по данной проблеме, и мы используем его в качестве концептуального пространства для экспликации игры в пространство различных политических процессов.

В результате предложено авторское направление дефинизации игры в двух аспектах - деятельностном, когда игра рассматривается аналогом специфической социальной действительности, осуществляемой в игровом пространстве и процессуальном, когда игра выступает частью (модусом, локусом, сегментом) политической сферы.

Таким образом, игра предстает пред нами, с одной стороны, как особый вид общественной практики, основанный на воспроизведении норм человеческой жизни, а их освоение обеспечивает не только познание предметной и социальной реальности, но и дает всестороннее развитие человеку, а с другой - игра есть определенная форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание, усвоение общественного опыта или просто на развлечения людей.

Дефинизация игры в контексте пространства политической науки наглядно продемонстрировала нам многомерность игры как объекта исследования. Подтверждение высказанный тезис нашел при рассмотрении игры в виде следующих дихотомий: серьезное и несерьезное, рациональное и иррациональное, которое стало основой для второго параграфа первой главы *«Анализ игровых практик в рациональных и иррациональных формах культуры»*. Это нам необходимо для того, чтобы эксплицируя игру в пространство политики, наглядно представить грани между игрой и неигрой, дифференцировать игру в политику и политические игры, а также четко определить рациональное и иррациональное в политических играх.

В его контексте проводится грань между рациональным и иррациональным в игре посредством изучения ее составляющих в

рациональных и внерациональных формах культуры. К первым мы отнесли науку, а ко вторым – мифологию, религию, магию и искусство.

Рассмотрение игры в рациональных и внерациональных формах культуры показало, что игра представляет собой одно из древнейших приобретений человеческой цивилизации, в то время как культура игры зависит не только от уровня развития самой культуры, но и от тех видов, в которых она бытийствует, т.е. материальной и духовной культуры. Игра – составляющая как внерациональной, так и рациональной культуры.

Игры в рациональных формах культуры отличают проявление логоса, четкая продуманная структура и обоснованность либо очевидная, либо доказанная. В рациональной культуре не произошло отчуждения игры, хотя многие рассматривают ее как порождение не разума, а эмоций человека. До сих пор во многих источниках игру определяют как непродуктивную деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а ради забавы и развлечений. Игровой элемент, показанный нами в рациональных формах культуры, опровергает подобные мнения.

Игра и во внерациональном культурном пространстве чувствует себя более чем на своем месте. Об этом свидетельствует то, что игра является одним из основных принципов мифологического мировоззрения, магических ритуалов, религии, и, конечно, искусства.

Рассмотрение взаимодействия объективного и субъективного в игре осуществленное в рамках третьего параграфа данной главы *«Социально-политическая экспликация игры: соотношение объективного и субъективного»* позволяет еще раз подтвердить нашу гипотезу о социальном статусе игры и доказать ее значимость как ведущей социальной технологии. В контексте исследования мы раскрываем социальную технологию через ряд существенных признаков, а именно, она выступает как средства человеческой деятельности, предназначенные для повышения эффективности как производительных, так и воспроизводительных потенций человека, так же кумулирования знаний, умений, опыта для дальнейшего развития.

Проведенный анализ подготовил почву для постижения сущности игры в пространстве политики в двух ее сущностных эпостасиях – как метод исследования политических процессов и составляющая значимых политических явлений.

Таким образом, объективные и субъективные начала игры, выявленные нами в процессе анализа, аргументируют онтологические доказательства ее (игры) бытия в политическом пространстве, но развести их и, более того, противопоставить друг другу не представляется возможным. Для снятия этого ограничения мы ввели схему взаимодействия $S - O - S$ (где S есть субъект, а O – объект) в игровом акте, которая позволила осуществить дифференциацию объективного в субъектном пространстве (мир игрока) и субъективного в объектном (мир артефактов игрового процесса).

Объективность игровых технологий проявляется в детерминированности игрового пространства правилами, направленностью игры, законами, пространственно-временными параметрами, а также биологической потребностью и социальной необходимостью.

Субъективированные формы реализации игры демонстрируют как индивидуальность игрового процесса, так и индивидуальность субъекта игры. Игра как субъективное явление предполагает: самого субъекта, (ов); его «включенность» в игровой процесс, а так же определенные психологические состояния.

В рамках первой главы нами было дано не только определение игры как политологической категории и исследована степень ее изученности в контексте политической науке, но и выявлены универсальные составляющие игры: правила игры (игровая детерминанта), равенство шансов игроков и неопределенность результата. Данные индикативные компоненты позволяют выявить те политические процессы, которые способны выступать в качестве самостоятельной игровой модели или интегрировать в себя игровые элементы. К подобного рода процессам можно отнести политические конфликты, электоральные кампании, политические переговоры,

политическое проектирование, партийное строительство, политическое консультирование. Игровое проектирование и моделирование встроено в политический брендинг, политический имиджмейкинг, политический маркетинг и политический менеджмент.

Во второй главе **«Игра как социально-политический феномен»** игра представлена в различных общественных сферах таких, как экономика, педагогика, психология, юриспруденция и бизнес.

В первом параграфе *«Игра как составляющая общественной жизни»* мы полностью опровергает мнение, утвердившееся в общественном сознании, что игра не является основной составляющей социального взаимодействия и особой моделью социального поведения. Практика изобилует фактами неоспоримо противоположными. Особенно много подтверждений значимости игры как стратегии продуктивного поведения содержится в сфере экономики и политики. В данных областях общественных отношений требуется повышенная продуктивность, узкопрофессиональная подготовка, жесткая конкуренция. Несмотря на это, игра и здесь находит свою нишу, более того она является особым инструментом организации и анализа данных сфер.

По нашему мнению, рассмотренные области общественной жизни в полной мере демонстрируют динамику развития игры. В каждой из них ценности игровых моделей представлены в соответствии с доминацией того или иного фактора. Именно от этого зависит характер и направленность игрового акта.

Экономическое пространство игры обширно в силу того, что игра в нем используется в качестве системного анализа экономических ситуаций, метода просчета различных вариантов действий, а также в качестве поиска выхода из кризисных ситуаций, прогнозирования экономического развития. Ценность игры как способа экономических действий была воспринята европейскими исследователями и широко применяется на практике. Для

нашего исследования это чрезвычайно важно, т. к. игра представлена как специализированная технология.

Рассмотрев некоторые аспекты психологии игры, нам удалось выявить социальную и индивидуальную мотивацию для игры, а также историческую и культурную ее значимость. Через психологическую призму можно рассмотреть этапы возникновения и развития игры.

В педагогике игра применяется как инновационная технология, что позволяет выделить следующие ценности игровых моделей: эвристическую, информационную, коммуникативную, развлекательную, состязательную, творческую, репрезентативную. Игра как педагогическая технология включает в себя два очень важных элемента: познание и воспитание. Синтез первого и второго позволяет игре выступать активной формой организации социальной жизни вообще.

Параграф *«Игровые общественные практики и их возможности»* представляет собой анализ различных типов игр, таких как деловые, ролевые, имитационные, организационно-деятельностные игры, что, во-первых, позволило понять смысл процесса создания законченных игровых моделей в политике, во – вторых, подтвердило наши предположения о возможности использования игры в качестве самостоятельного метода исследования политических процессов в дальнейшем, и, наконец, в-третьих, аргументировало положение о научном статусе игры как объекте анализа.

В параграфе *«Игровое моделирование социально-политической действительности»* мы определяем сущность моделирования вообще и игрового в частности.

Моделирование представляет собой процесс создания модели, т.е. более точного образа объекта, заменяющего его, с целью получения информации об этом объекте путем проведения экспериментов с его моделью. В данном контексте игру можно представить как форму воссоздания предметного и социального содержания деятельности, моделирования систем отношений, характерных для определенного вида

практики.

При этом удалось выявить ряд особенностей игрового моделирования. Так, наиболее существенной специфической особенностью, как игрового моделирования, так и самого игрового действия является то, что при наличии разработок, заготовок мы тратим большую часть своих усилий на создания хаоса. В этом проявляется многомерная и противоречивая природа игры, которая стремится к свободе, к неизвестности, и требует наличие правил и реальных образов. Чем больше стремление к свободе, тем более тщательно должны быть продуманы игровые модели во всех пространствах игры.

Мы выявили следующие преимущества игрового моделирования политических процессов. Первая причина, побуждающая к игровому моделированию политического процесса, состоит в том, что большая часть событий в политической жизни являются ожидаемыми, поэтому их появление можно предсказать. Игровые модели как раз и помогают выразить подобные неформальные прогнозы. Во-вторых, формальная модель помогает преодолеть свободные формулировки допущений неформальной модели и дать точный и способный к проверке прогноз. Третьим преимуществом формальных моделей является их способность систематически оперировать с сущностями более высокого уровня сложности. Математика изначально применялась как средство логического вывода и систематического оперирования понятиями.

Преимуществом моделирования является также то, что оно позволяет различным научным дисциплинам обмениваться своими исследовательскими средствами и приемами. Наконец, модели полезны тем, что способны увидеть глубинную однородность явлений, которая может быть не доступна для других средств.

Замена объекта-оригинала позволяет получить следующие полезные эффекты. Во-первых, модель дешевле и доступнее оригиналов, следовательно, уменьшаются расходы на исследование. Благодаря этому при равных финансовых затратах использование метода моделирования может

дать гораздо больше наблюдений, чем в традиционных научных методах. Во-вторых, модель гораздо компактнее оригинала, что особенно наглядно проявляется в математических и вообще знаковых моделях. Из таких компактных элементов можно построить чрезвычайно сложные научные теории, которые при традиционных методах практически невозможны. В-третьих, модели можно подвергать таким преобразованиям, которым нельзя подвергать оригиналы.

Метод моделирования становится все более значимым, и исследователи находят его достаточно эффективным для изучения политических процессов. Прежде всего, метод применяется для исследования и сопровождения процесса принятия решений. Моделирование позволяет определять механизмы развития политического процесса, помогает ориентироваться в сложном электоральном процессе, а также находить связи между элементами процесса, недоступные другим методам изучения политического процесса. Методика политического моделирования, разработанная, может использоваться, например, в ходе политических переговоров, в разрешении политических конфликтов, при разработке политического проекта. С помощью метода моделирования проводятся исследования общественно-политической ситуации и формулируются стратегии политического поведения.

Игровое моделирование в политике обладает методологической ценностью, которая обладает большой исследовательской ценностью и выражается в следующих аспектах:

- четко определяет структуру политического процесса как совокупности субъекта, объекта и целей процесса;
- определяет роль специфической формы деятельности – общения (коммуникации) в политическом процессе;
- отражает природу политического процесса, как совокупности процессов различного масштаба, реализующихся на личностном и общественном уровнях;

- демонстрирует отношение "личность – общество", реализующееся как взаимодействие открытых систем;

- раскрывает механизм появления новых качеств, которые в рамках общих закономерностей проявляются на различных уровнях схематизации политической жизни;

- учитывает "человеческий фактор", вносящий в систему элементы случайности и непредсказуемости, показывая политический процесс как открытую систему.

Третья глава **«Политика как игровое пространство»** посвящена анализу игровых практик в политическом пространстве.

В первом параграфе *«Игровая доминанта политики»* осуществлена дефинизация категории «политическая игра», рассмотрены ее составляющие и особенности. Политическая игра как самостоятельный вид социальной игры, как возможность социального поведения дает основание понять действительную, а не декларируемую позицию социальных групп в системе политической практики и политических отношений. Она является субъективной формой объективной политической действительности, когда речь идет о высших эшелонах власти.

В рамках исследования выявлены следующие особенности политических игр:

- политическая игра не содержит явного указания на вытекающий из нее способ поведения, а может лишь намекать на таковой;

- политическая игра насыщена идеологией как агитационным фактором, и именно идеология определяет направленность данных игр;

- она ставит задачу победить оппонента;

- политическая игра делает ставку на массы;

- игра в политике способна формировать общественное сознание;

- политика – это поле игры между социальными субъектами за право обладания государственным капиталом ;

- главным (основным) игроком на политическом рынке (в игровом пространстве) выступает государство, поскольку обладает монополией пользования различными видами капиталов;

- политическая игра как серьезная деятельность, ограниченная пространством, временем и правилами, требующая своего завершения, ведет к ответственности восприятия результатов игры;

- ставки политической игры слишком велики: интересы классов, наций, государств, международных сообществ.

В рамках исследования выявлены два вида игр в политике, а именно «игра по правилам» и «игра с неопределенностью».

Первый вид игр характеризуется строгим алгоритмом действий, сценарием в них все развивается по плану и по заранее установленным правилам игры. Конечно, как в любой игре в них есть место импровизациям, но только таким, которые не разрывают предписанной канвы. Интерактивность здесь похожа на игру в «маски», где публике предлагают примерить то «маску» судьи, то - «героя второго плана», то - «простака», то - комментатора, то - референтной группы. Большинство телевизионных политических шоу строится именно по данной модели.

Второй вид политических игр предполагает, что обозначаются только какие-то основные границы и задаются рамочные условия. Задается только общая стратегия игры и главные роли. Определяются также основные моменты, когда необходимо подключение к действию публики. Конкретные же ходы и повороты интерактивной игры с публикой детально не просчитываются. Данная модель используется при организации следующих политических процессов: разговор политика или государственного деятеля с публикой в прямом эфире, выход политика в народ, зафиксированный СМИ, телемарофоны, фестивали, ярмарки, городское гуляния, флэш-мобы.

Мы настаиваем на том, что следует дифференцировать игру в политику и политическую игру. Люди играли и продолжают играть в политику. Везде, где есть элемент интриги, а в политике на этом

основывается чуть ли не 80- 90% интеллектуальных усилий, игровая компонента, безусловно, есть. На наш взгляд, отличать игру в политику от реальной политической игры следует по критерию мнимых и реальных последствий.

Показывая взаимосвязь игры и политики на различных структурных уровнях, следует отметить, что игра является неотъемлемой составляющей следующих политических процессов: разрешение политических конфликтов, проведение политических переговоров, осуществление политического консультирования, политическое проектирование, избирательных и других политических технологий.

Таким образом, анализ политических игр дает ключ к пониманию объективной социальной сущности, так как политические игры четко отражают как материальные, так и духовные потребности общества.

Во втором параграфе *«Игра в политических процессах»* конкретизируется игровая составляющая политических процессов, проанализированы методологические подходы к пониманию сущности самого политического процесса, сложившиеся в политической науке: институционального, бихевиорального, структурно-функционального, дискурсионного и системного (Р. Доуз).

Предложен авторский подход к пониманию смысла политического процесса через призму общей научной категории – изменение, показаны особенности изменений в политическом пространстве. Это в нашем понимании стало логичным по ряду причин:

- изменение как научная категория включает в себя все универсальные признаки, характеризующие данный процесс, соответственно, они способны более точно показать смысл политических изменений, которые являются основным двигателем политических действий, составляющих политический процесс;

- показать особенности политических процессов (изменений) становится возможным только тогда, когда мы выявим в них общее

(универсальное), присущие всем изменениям, поскольку особенное существует в общем и мы понимаем особенное через познание общего;

- эксплицируя теорию изменений в политику, мы сможем уйти от той методологической сегментарности, которая сложилась в политической науке при изучении и анализе политических процессов.

Изменение представляет собой наиболее общую форму бытия всех явлений, в том числе и политических. Оно подразумевает всякое движение и взаимодействие, переход из одного состояния в другое. Политическое изменение, т.е. политический процесс – это все процессы развития в политике, а также возникновение новых политических явлений.

Исходя из предложенного нами подхода, можно заключить, что политический процесс – это разновидность социальных изменений, раскрывающая поверхностное (модификация) или глубинное (трансформация) движение политической системы, характеризующее ее переход от одного своего состояния к другому под влиянием внешних и внутренних факторов.

Данный подход объясняет интегрированность игры в контекст многих политических процессов.

Третий параграф *«Игра как метод изучения современного политического процесса»* демонстрирует научно-методологическую основу игры как самостоятельного метода исследования политических процессов через призму преимуществ и недостатков других общеизвестных методов.

Использование игрового метода в политологии делает необходимым глубокое осмысление и обобщение объективных закономерностей функционирования и развития общества, которые дают возможность получить более широкие формы организации науки и обеспечивают междисциплинарное исследование актуальных социальных и политических предметов.

Обобщим признаки и специфические особенности игры как технологии, что необходимо в данном аспекте для моделирования ее как метода исследования политических процессов.

Во-первых, игра обладает всем комплексом методологических принципов, в данном плане она самодостаточна, как не одна другая технология.

Во-вторых, игра имеет ценные социальные особенности, которые не присущи другим социальным технологиям, а именно, игра «снимает» все различия, в том числе и социальные: возрастные, служебные, властные и другие.

В-третьих, игра концентрирует все свои свойства и специфику на решении конкретных проблем в политическом пространстве.

Таким образом, игре свойственна ситуационность и активное воздействие на участников игры. Перечисленные свойства игры особенно ценны для процесса исследования научных политических проблем.

Подводя итог по данной главе, отметим, что практическая направленность игры выражается и в том, что она способна вырабатывать научно обоснованные прогнозы о тенденциях развития политической жизни общества. В этом проявляется одна из ценнейших ее функций как самостоятельно метода исследования - прогностическая функция. Игра в политике способна дать:

- как количественные параметры политических событий и явлений, так и качественные, что для постижения сущности политического процесса особенно необходимо. Игра позволит увидеть общее и закономерное в разрозненных типах социального и политического поведения;
- долгосрочный прогноз о диапазоне возможностей политического развития той или иной страны на данном историческом этапе;
- альтернативные сценарии будущих процессов, связанных с каждым из выбираемых вариантов крупномасштабного политического действия;
- основу для игрового моделирования политических процессов, которое

позволяет различным наукам и дисциплинам обмениваться своими исследовательскими средствами и приемами. При построении игровых моделей в политике используются разработки математиков, биологов, психологов, экономистов и др.;

- возможность рассчитать вероятные потери по каждому из альтернативных вариантов, включая побочные эффекты. Но наиболее часто политологи при помощи игрового моделирования дают кратковременные прогнозы о развитии политической ситуации в стране или регионе, перспективах и возможностях тех или иных политических лидеров, партий и т.д.

Кроме того, игру можно использовать в прикладных целях для анализа текущих политических ситуаций и выбора оптимальных решений, разработки стратегий по заказу как государственных, так и корпоративных структур.

Игра имеет непосредственную практическую значимость для разработки государственной политики. На основе политологических исследований посредством игрового метода можно вырабатывать критерии выделения политически значимых общественных проблем, обеспечивать необходимую информацию, формировать социальную, национальную и оборонную политику правительства, предотвращать и разрешать социально-политические конфликты.

В четвертой главе **«Место и роль игровых практик в политическом процессе»** показана роль и определено значение игры в рамках конкретных политических процессов, таких как политические конфликты, политические переговоры, политическое консультирование.

Первый параграф главы *«Игровые технологии при разрешении политических конфликтов»* раскрывает сущность политических конфликтов, причины их возникновения, типы, специфику и отличия от других видов социальных конфликтов, а также возможности их разрешения и урегулирования.

В своем исследовании мы рассматриваем политический конфликт как один из видов политического процесса, противоположным ему видом выступает политическое сотрудничество (партнерство). Политический конфликт является наиболее распространенным источником и формой политических изменений, в соответствии с нашим озвученным выше подходом – политический процесс есть изменение, конфликт выступает как один из возможных вариантов взаимодействия политических субъектов, а, следовательно, видом политического процесса.

Понимание политических конфликтов требует особых, новых понятийных средств. В методологическом плане наиболее приемлемым для исследования конфликтов является экзистенциально-коммуникативный подход, который в отличие от рационалистических методов, ориентированных на поиск сущности и смысла познаваемых феноменов, направлен на внедрение, внесение смысла в конфликтную ситуацию, прояснение для участников конфликта их действительного положения в создавшемся конфликтном политическом пространстве. В связи с этим мы предлагаем игровой подход для разрешения политического конфликта. В разгоревшемся конфликте смысл уже отсутствует, это ситуация бессмысленная и остановить конфликтное столкновение можно только путем приобретения участвующими в нем субъектами смысла, понимания, что между людьми всегда больше общего, нежели того, что их разъединяет, даже если речь идет о властных полномочиях, политических ресурсах и безопасности государства.

При рассмотрении различных способов применения игры при решении политических конфликтов, мы основывались на теории игр, а также исследованиях Н. Ховарда, Дж. Нэша, Н. Фрэзера, К. Хайпеля, М. Килгорома.

Именно указанные выше методологические разработки стали основой для игрового анализа Кубинского конфликта 1962 года.

Такой выбор эмпирического объекта для анализа обусловлен рядом причин. Во-первых, этот международный политический конфликт является наиболее известным и ярким событием XX века, к которому было приковано внимание миллионов людей во всем мире, поскольку он имел мировую значимость и в качестве игроков (участников политического конфликта) выступали мощные мировые державы, задающие тон мировой политике. Под угрозой существования тогда оказался весь мир. Во-вторых, было предпринято много исторических и политологических исследований по изучению Кубинского кризиса 1962 г., сделано много выводов и прогнозов как политический конфликт мог разрешиться. Следовательно, нам представляется интересным сравнить уже существующие теории и выводы с результатами, полученными с помощью нашего игрового анализа. К тому же упомянутые исследования создали хорошую фактологическую основу для игрового моделирования.

Игровое моделирование данного конфликта позволило получить нам полный расклад по возможным исходам конфликта, определить оптимальные стратегии, потери и выигрыши всех сторон политического конфликта, проанализировать возможные последствия каждого исхода для мирового сообщества.

Предложенный и практически примененный нами алгоритм для игрового анализа политических конфликтов включает в себя следующие этапы:

- выявление истории конфликта, определение возможных вариантов ходов (действий) и обозначение временной точки для игрового анализа;
- выявление подлинных участников конфликта (игроков);
- просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе;
- определение всех предпочтений игроков, составление векторов предпочтений;

- определение стабильности всех исходов для каждого игрока;
- вычисление множества решений, т.е. точек стабильности и равновесия для каждого игрока и общих для всех;
- определение наиболее вероятного решения из образовавшихся.

Однако при всех очевидных преимуществах игрового анализа политических конфликтов мы выявили его слабые места. Зависимость числа стратегии игроков от числа их индивидуальных действий, порождает практические сложности анализа политических конфликтов. Так, при анализе 10 независимых действий игроков необходимо в игре рассмотреть 1024 возможных исхода. К тому же некоторые исходы невозможно структурировать и описать. Другой проблемой в игровой методике является то, что она чрезмерно загромождена математическими расчетами, алгоритмами, анализами с разных научных сфер, что порождает некоторую эклектичность с одной стороны, и требует высокого уровня подготовки (специальных знаний из различных научных сфер) от специалиста, проводящего игровое моделирование с другой. К тому же игра при разрешении политических конфликтов нацелена на рациональный выбор решения, а человек не настолько совершенен, чтобы все время мыслить рационально.

Во втором параграфе *«Значение и роль игры в политических переговорах»* продемонстрированы возможности игры в политических переговорах в двух направлениях. Во-первых, следует отметить, что анализируемая нами ранее математическая теория игр, теория метаигр, а также игровое моделирование способны принести пользу в выборе стратегии переговорного процесса, выстраивая его на рациональности и полезности.

В качестве практического примера на основе игрового подхода мы определяем рациональный исход политических переговоров для двух сторон по вопросу дележа территорий. Игроки предлагают (по очереди) дележ территории на две части, причем другой игрок может сначала только отказаться или принять предложение. Поскольку подобного рода переговоры

могут продолжаться бесконечно, при помощи игрового моделирования мы определяем оптимальный выход из него для всех участников.

Вторым направлением применения игр в политических переговорах являются создание идеальных игровых моделей поведения. Подобные модели у некоторых исследователей носят название стратагемы. Данное название пришло к нам еще из древности и означает оно военную хитрость.

Область значений этого понятия простирается от ничтожной уловки – до целой запланированной системы поведения в затруднительной, исключающий прямой образ действий ситуаций, причем контрагент приводится в широком смысле слова – в инсценируемое противоположной стороной и часто воздействующее своей театральностью положение, в котором он не теряет ориентацию. Все выявленные критерии позволяют нам подчеркнуть игровую природу стратагем.

На наш взгляд, они и есть те идеальные игровые модели поведения, которые можно «примерять» при проведении тех или иных политических переговоров, все зависит от статуса, участников и самое главное от решаемой проблемы для того, чтобы добиться желаемого исхода. Об этом свидетельствует содержание этих занятных игровых рекомендаций.

Тридцать шесть известных китайских стратагем (игр) мы разделили на шесть групп в зависимости от той цели, которую они помогают достичь в рамках политических переговоров:

- имитационные игры, т.е. своего рода создание иллюзорной действительности. К примеру, «Из ничего сотворить нечто», «Притвориться глупцом не теряя головы», «Украсить сухое дерево искусственными цветами»;

- маскирующие игры, их цель имеющиеся обстоятельства делаются скрытыми от взгляда другой стороны. Например, «Обмануть императора, чтобы он переплыл море», «На востоке поднимать шум, на западе нападать», «Скрывать за улыбкой кинжал»;

- дезинформирующие игры, о том, что на самом деле неизвестно сообщается как об известном факте. Примером могут служить игровые модели «Бить по траве, чтобы испугнуть змею», «Грозить софоре, указывая на тутовое дерево»;

- выгодные игры, своевременно используются активно вызванные или случайно создавшиеся условия. Удачным примером могут быть игры «Грابتь во время пожара», «В покое ожидать утомленного врага»;

- игры-уходы, т.е. уклонение от неблагоприятных обстоятельств. Например, «Золотая цикада сбрасывает чешую», «Сливовое дерево засыхает вместо персикового»;

- смешанные игры, одну и ту же игровую ситуацию можно отнести к различным видам игр. К примеру, те игры, которые направлены на утаивание, всегда сопровождаются имитацией.

Таким образом, игровой подход к политическим переговорам приводит к тому, что побеждают не силовыми методами, а искусными приемами, хитростью и смекалкой. Искусство переговоров именно на этом и основывается, а игры удачно аккумулировав все эти принципы в себе, привносит в политический переговорный процесс возможность выйти за рамки повседневности, обрести такой угол зрения, который позволит открыть для всех сторон переговоров новый ракурс уже известного. Игровой подход в политических переговорах можно использовать как средство перспективного анализа политических, дипломатических и экономических процессов.

Еще один процесс в сфере политики, где игра заняла свою нишу – политическое консультирование, проанализирован в рамках третьего параграфа данной главы *«Игровые практики в политическом консультировании»*. Оно сравнительно недавно обрело статус неотъемлемого технологического звена и механизма обеспечения ряда политических процессов.

В исследовании дано определение политического консультирования с позиций практически значимого профессионального направления в политической науке.

Политическое консультирование – это разновидность профессиональной помощи политикам - практикам, руководителям и персоналу политических организаций (клиенту) в решении их специализированных задач на основе снижения рисков их деловой деятельности.

Под политиками - практиками мы понимаем тех лиц, которые принимают управленческое политическое решение и несут ответственность за результаты его реализации. Соответственно масштаб политика-практика весьма широк – от главы государства до партийного активиста.

Профессиональная помощь, в нашем представлении, это услуги, которые оказывают специалисты, обладающие соответствующей квалификацией, знаниями и опытом.

Анализируя современное состояние рынка политконсалтинговых услуг, мы пришли к выводу, что можно выделить следующие виды политического консультирования:

- внутреннее консультирование: помощь политику или политической организации, оказываемая сотрудниками аппарата или специально созданными для этого структурами;
- внешнее консультирование: услуги оказывают независимые агентства, специализированные политические консалтинговые фирмы или отдельные профессионалы.

В данном параграфе рассмотрено содержание различных типов политического консультирования: информационно-аналитическое, имиджмейкинг, проектирование политических кампаний, подготовка и проведение информационных кампаний, организационно – управленческие услуги, обучение – консультирование.

Мы приходим к выводу, что несмотря на богатство управленческих ситуаций, обстоятельств и запросов клиентов, политическое консультирование, как правило, осуществляется в двух основных формах: рефлексивного и игрового консультирования.

Особое внимание в рамках данного параграфа уделено игровому консультированию. Оно используется в тех случаях, когда консультант либо сомневается, что его рекомендации будут использованы на деле, либо когда он сам не может до конца четко и ясно составить свои рекомендации и ему требуется дополнительная информация, имеющая конфиденциальный межличностный или частный характер. В таком случае консультант использует две игровые формы. В сложившейся политической практике применяются как правило два вида игр – имитационные, которые имитируют абстрактную ситуацию, внешне похожую на ситуацию сложившуюся на практике и организационно - деятельностьные, моделирующие именно те обстоятельства, которые имеют место в данной ситуации и обладают проблемным характером и динамикой развития.

Во втором случае консультант предлагает либо «инновационную» модель игры, рассчитанную на получение новой информации от участников игры, сведений, способных привести к принятию или уточнению решений; либо «организационно - деятельностьную», которая предполагает моделирование и уточнение ролевых позиций и мотиваций основных игроков из расчета на то, что разыгрываемые действия заставят людей посмотреть на ситуацию глазами консультанта и стимулируют их повторить то же самое в реальных условиях.

Игровые формы представляют собой более сложную, как бы живую методологию исследования ситуации, построенную на использовании частично программируемых действий для уточнения оценок и прогнозов развития событий. Как правило, все они включают в себя три основные стадии: диагностики ситуации, выработки решения и реализации поставленных целей.

Следует отметить, что игровое консультирование, так же как игры в других политических процессах представляют собой трудоемкую технологию, которая подразумевает подготовительный период – предигровой и хорошие знания игровой методологии консультантом или даже целым штатом специалистов. В зарубежных фирмах, оказывающих услуги политикам, есть специально подготовленные игрометодологи, которые не имеют какой-то определенной специализации, т.е. квалифицированных знаний в сфере политики или экономики, они универсалы, которые хорошо владеют методологией разработки, подготовки, проведения и рефлексии игр.

В **Заключении** обобщены основные результаты исследования и представлены выводы, составляющие предмет защиты, даны предложения по их использованию на практике, а также определены теоретические и эмпирические направления дальнейших исследований по теме.

Статьи, опубликованные в ведущих рецензируемых журналах и изданиях, определенных ВАК

1. Ветренко И.А. Компьютерная игра как одна из моделей социальной реальности // Омский научный вестник, № 39, 2006. С. 81-91. (0,6 п. л.).
2. Ветренко И.А. Игра как социальная технология // Психопедагогика в правоохранительных органах № 11(32), Омск, 2006. С. 39-44. (0,25 п. л.).
3. Ветренко И.А. Игровые технологии в политических действиях // Социум и власть. - Челябинск, 2009, №3. С. 146-154. (0,5 п. л.).
4. Ветренко И.А. Методологические особенности изучения современных политических процессов. Социум и власть. – Челябинск, 2009, № 4. (0,5 п. л.).

5. Ветренко И.А. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, 2009, № 4 (0,5 п. л.)
6. Ветренко И.А. Игровой подход в политических переговорах // Известия Уральского государственного университета. 2009. № 4 Серия 3. Общественные науки. Выпуск № 4. (0,5 п.л.).

Монографии

7. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: Монография. Омск: Издательство ОмГУ, 2009, 160 с. (10 п.л.)
8. Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры: Монография. Омск: Издательство «Прогресс», 2003. 136 с. (8,5 п. л.).

Статьи в периодических изданиях

9. Ветренко И.А., Дубицкий В.В. Особенности изучения экстремизма в регионе (на примере Омской области) // Личность. Культура. Общество. Москва, 2009. Том. XI. Вып. 2 (48). С. 111-127. (1/0,5 п. л.).
10. Ветренко И.А. Игра как социальная технология: философский аспект // Личность. Культура. Общество. Москва, 2009. Том. XI. Вып. 1 (47). С. 241-249. (0,5 п. л.).
11. Ветренко И.А. Анализ многомерности игры // Философия образования, 2008, №1. С. 51-59. (0,5 п. л.).
12. Ветренко И.А. Концепция игры в контексте философского мировоззрения // Личность. Культура. Общество, 2008, Том X, Вып. 2 (41). С. 249-255. (0,43 п. л.).
13. Ветренко И.А. Политическая доминанта игры // Научный вестник Омской академии МВД России. № 1(15), 2002. С. 82-84. (0,2 п. л.).

14. Ветренко И.А. К вопросу о социальной определенности игры // Научный вестник Омской академии МВД России. № 1(11), 2000. С. 83-86. (0,25 п. л.).

Статьи в сборниках

15. Ветренко И.А. , Кирилушкина Е.А. Институты гражданского общества как ресурс развития региона (на примере Омской области) // Гражданское общество в России. История и современность. Материалы международной научно-практической конференции. СПб.: Издательство СПбГУ, 2009. С. 56-80. (1,5 п. л.).
16. Ветренко И. А. Особенности политической культуры Омского региона // Сибирская, Тобольская, Тюменская губерния: исторический опыт и современные управленческие практики. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2009. С. 67-72. (0,32 п. л.).
17. Ветренко И.А. Научно-методологические подходы к изучению экстремизма как социально-политического явления // Дискурсология, методология, теория, практика. Материалы III-ей международной научно-практической конференции. Екатеринбург: Издательский дом «Дискурс ПИ», 2008. С. 23-29. (0,43 п.л.).
18. Ветренко И. А. Динамика идеологии гражданского общества в России в XX веке // Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы. Материалы международной и научно-практической конференции, Омск: изд.-во ОмГУ, 2008. С. 112-117. (0,3 п. л.).
19. Ветренко И.А. Игровое моделирование при организации бизнеса // IV Омские торгово-экономические чтения. Сборник материалов международной научно-практической конференции. - Омск: Типография «С-Принт», 2007. С. 65-75. (0,65 п. л.).

20. Ветренко И.А. Инновационная составляющая игры. СТЭЖ № 5, Омск: Типография «С-Принт», 2007. С. 11-23. (0,44 п. л.).
21. Ветренко И.А. Психологические особенности игры // Сборник научных трудов кафедры общественных наук. Омск: Издательство «Прогресс», 2007. С. 106-122. (1 п. л.).
22. Ветренко И.А. Особенности игрового моделирования // Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы. Материалы международной и научно-практической конференции, Омск: изд.-во ОмГУ, 2007. С. 33-49. (1 п. л.).
23. Ветренко И.А. Игра как метод социального исследования // Экономика, психология, бизнес, Красноярск: изд-во КГТЭУ, 2006. С. 66-72. (0,4 п. л.).
24. Ветренко И.А. Инновационный характер игры // Материалы международной научно-практической конференции «Инновационные технологии в повышении качества образования», Омск: Издательство «Прогресс», 2006. С. 164-167. (0,2 п. л.).
25. Ветренко И.А. Специфика игрового моделирования в юриспруденции // Актуальные проблемы борьбы с преступностью в Сибирском регионе. Сборник материалов IX Международной научно-практической конференции. Красноярск, 2006. С. 282-285. (0,2 п. л.).
26. Ветренко И.А. Игра как социальная технология в период глобализации современного общества // Актуальные проблемы современного общества. Сборник трудов докторантов, аспирантов и соискателей. Омск: Издательство «Прогресс» Омского института предпринимательства и права, 2006. С. 18-27. (0,56 п. л.).
27. Ветренко И.А. Развитие креативности посредством игровых технологий // Материалы международной научно-практической конференции: «Международные юридические чтения». Омск: Издательство ОмЮИ, 2006. С. 46-50. (0,25 п. л.).

28. Ветренко И.А. Значение игровых технологий в юридическом образовании // Материалы международной научно-практической конференции: «Международные юридические чтения». Омск, 2005. С. 228-230. (0,125 п. л.).
29. Ветренко И.А. Игра как эстетическая категория // Гуманитарный анализ состояния развития высшего образования. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Сочи, 2005. С. 113-116. (0,2 п. л.).
30. Ветренко И.А. Игровой характер русской культуры // Русский вопрос история и современность. Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. Омск: Издательский дом «Наука», 2005. С. 18-20. (0,125 п. л.).
31. Ветренко И.А. Игровое моделирование в управленческой деятельности // Актуальные проблемы управления: теория, методология, культура, модернизация, ресурсы. Сборник материалов межрегиональной научно-практической конференции 16 сентября 2004 г. Ч.2. Омск, 2004. С. 3-6. (0,2 п. л.).
32. Ветренко И.А. Витagenное обучение с голографическим методом проекций // Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Омск, 2004. С. 99-102. (0,25 п. л.).
33. Ветренко И.А. Социально исторический статус игры в пространстве свободы и необходимости // Социально-экономические и общественно-политические процессы в Российском обществе. Сборник научных трудов кафедры общественных наук. Омск: Издательство «Прогресс» Омского института предпринимательства и права, 2004. С.99-107. (0,5 п. л.).
34. Ветренко И.А. Свобода и необходимость как пространство для реализации игры // Социально-экономические и гуманитарные аспекты общества: Сборник научных трудов. Омск, 2003. С.122-129. (0,44 п. л.).

35. Ветренко И. А. Роль социологических исследований как технологии в изучении и обобщении философских проблем (на примере материалов анкетирования «Значение игры в вашей жизни») // Информационные технологии важный фактор повышения качества обучения. Материалы научно – практической конференции. Омск, 2002. С. 6-8. (0,125 п. л.).
36. Ветренко И. А. Объективированные формы реализации игры // Образование и социально – экономические проблемы современного общества. Сборник научных трудов. Омск, 2002. С. 22-29. (0,4 п. л.).
37. Ветренко И. А. Феномен игры в контексте философского мировоззрения во второй половине XIX и XX веках // Образование и социально – экономические проблемы современного общества. Сборник научных трудов. Омск, 2002. С. 138-143. (0,3 п. л.).
38. Ветренко И. А. Экономическое пространство игры // Бизнес и образование. Материалы научно-практической конференции. Омск, 2002. С. 180-181. (0,125 п. л.).
39. Ветренко И. А. Практическая ценность игры в педагогике // Информационные технологии важный фактор повышения качества обучения. Материалы научно – практической конференции. Омск, 2002. С. 24-25. (0,125 п. л.).
40. Ветренко И. А. Игровые коммуникации как форма организации учебного процесса // Образование XXI века: инновационные технологии, диагностика и управление в условиях информатизации и гуманизации. Материалы II Всероссийской научно-методической конференции. Красноярск, 2000. С. 30-31. (0,125 п. л.).

Учебно-методические пособия

41. Ветренко И.А. Деловые игры в управленческой деятельности. Учебно –методическое пособие. Омск: Типография «С-Принт», 2006. 28 с. (1,75 п. л.).
42. Ветренко И.А. Философия и социология управления: Учебное пособие. – Омск: Издатель Васильев В.В., 2007. 164 с. (10,25 п. л.).
43. Ветренко И.А., Костарев С.В. Управление проектами: Глоссарий. - Омск: Издатель Васильев В.В., 2007. 167 с. (10,44/5,22 п. л.).
44. Ветренко И.А. Политические технологии // Введение в политологию: Учебное пособие. Омск: Издательство ОмГУ, 2009. С. 268-320 (3,25 п. л.).